

ADVENTURES OF LOLO

HAL-A 4



とくしゅかいせつめいしょ
取扱説明書

任天堂

ファミリーコンピュータ^{ファミコン}用カセット

HAL Laboratory, inc.

使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- 精密機械ですので、極端な温度条件の下での使用や保管、そして強いショックをあたえることは避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

ADVENTURES OF LOLO

もくじ

ゲームストーリー.....	2
コントローラーの使い方.....	4
遊び方.....	6
キャラクター大紹介.....	18
得情報.....	22



●ゲ・ー・ム・ス・ト・ー・リ・ー●

だいおう エッガー大王は ふめつ 不滅なのか？

懲りない奴とは、エッガー^{だいおう}大王のことだ!!なんと、あの悪^{あく}の化身^{けしん}、
エッガー大王^{だいおう}が^{よんどめ}4度目の挑戦^{ちようせん}をしてきたのだ。

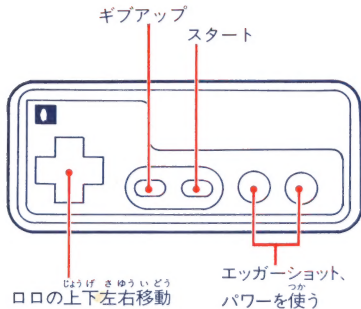
魔獣軍団^{まじゅうぐんだん}を率^{ひき}いるエッガー大王^{だいおう}が、またしてもララを連れ去り、閉じ
込^こめてしまった。そしてロロのもとに1枚の挑戦状^{ちようせんじょう}が送^{おく}られてきた。
その挑戦状^{ちようせんじょう}には次のように書^かかれていた。

「ララは預^{あず}かった。連れ戻^{もど}したければ、エッガーランドの北^{きた}のはずれ

にある魔獣の塔へ来い。今回は
お前のために、50のラウンドを
用意した。どれもお前の浅智恵
では解けないものばかりだ。ラ
ラは、あきらめたほうが身のため
めだぞ。

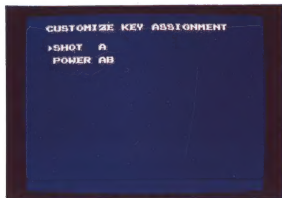
我輩は永遠に不滅である」
挑戦状を読んだロロは、怒り
を胸に旅の準備を始めた。ララ
を救うため、ロロの新しい冒険
の旅が今始まる。





コントローラーの使い方
は左図のとおりです。なお、
ある面で行きづまったり、
途中で失敗に気づいた場合
は、セレクトボタンを押し
てください。ロロはギブア
ップとなり、もう一度その
面にチャレンジできます。
尚、最後のロロの時にはゲ
ームオーバーとなります。

●キーセレクト●



エッガーショットとパワーをAとBのどのボタンで使うか、キーセレクトで選ぶことができます。パスワード入力の画面で、**CSTM**と入力すると画面が変わります。まず、エッガーショット(SHOT)をどのボタンにするか^{つか}➕ボタンの左右で選びます。次にパワー(POWER)に^{にゆうりよく}▶を合わせ、同じようにボタンを選び、スタートボタンで決定。

キーセレクトの例^{れい}

A ボタンでショット、B ボタンでパワー	SHOT A:POWER B
A ボタンでショットとパワー、B ボタンは使わない ^{つか}	SHOT A:POWER A
A ボタンでショットとパワー、B ボタンでもパワー	SHOT A:POWER AB

はじめ ゲームを始めよう



電源でんげんを入いれると写真しゃしんの画面がめんになります。始めはじての時ときは十字+ボタンで十字+をSTARTに合あわせて、スタートボタンを押おします。2回目かいめからはPASSWORDに合あわせ、下したの写真しゃしんの画面がめんでパスワードにゆうりよくを入力ぜんかいすれば、前回しゆうりよう終了じゆうたいした状態さいかいでゲームを再開さいかいすることができます。

パスワードは▶を文字もじに合あわせ、Aボタンで入力にゆうりよくします。パスワードをまちがえると、ゲームが始めはじまりませんので、正ただしく入力にゆうりよくしてください。まちがえたら、Bボタンで戻もとることができます。パスワード入力にゆうりよくは、電源でんげんを入いれた時ときと、リセットを押おした時ときだけです。





ゲームがスタートすると上の画面になります。ラウンドをクリアするにはまず、画面に出ているハートフレーマーを全て取ります。すると右の画面のように宝箱の中から宝石が現れます。

ほうせきとみぎが
宝石を取ると、右の画面のように出入口が開き、次のラウンドへ進めます。各ラウンドには個性豊かなモンスターが攻撃してきたり、行く手を邪魔したりします。



このゲームには、50のラウンドがあります。魔獣の塔の中は、1階ごとに5つのラウンドがあります。5つ目のラウンドをクリアすると、階段が現れ、上の階に行くことができます。

ゲームオーバー&コンティニュー



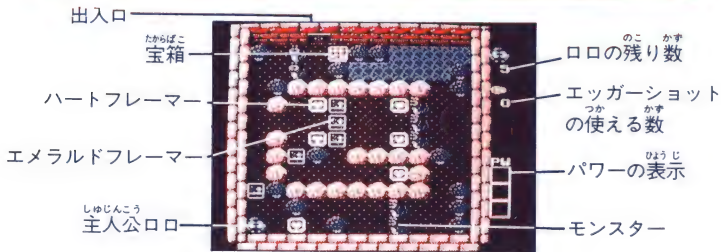
次のような時はミスとなり口口が一人死んでしまい、画面右上の口口の残り数が減っていきます。口口が一人もいなくなってしまうとゲームオーバーです。

1. スカル、アルマにつかまった場合
2. 呪いの視線やゴルの炎を受けた場合
3. 水や溶岩におぼれた場合
4. セレクトキーを押してギブアップした場合

ゲームオーバーになるとパスワードが出ますのでメモしてください。続けてゲームをする時はスタートボタンを押してください。画面が変わり🕹️がCONTINUEを指しますのでもう一度スタートボタンでゲームオーバーになった面から始められます。

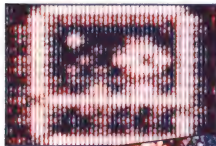


がめん ひょうじ 画面の表示



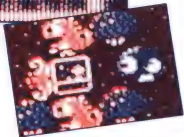
エッガーランドの環境

エッガーランドのナゾを^と解き明かすために、エッガーランドの^{かんきょう}環境を^{しょう}紹介^{しょう}しましょう。これらの物^{もの}は、ある時^{とき}はあなたの味方^{みかた}になり、またある時^{とき}はあなたの邪魔^{じゃま}をします。よく特徴^{とくちょう}を理解^{りかい}しておきましょう。



① エメラルドフレーマー

^{みどり}緑^{いろ}の色のエメラルドフレーマーは^お押し^{うご}て動かすことができます。ただし、^ひ引くことはできません。画面^{がめん}のようにモンスターの魔力^{まじょく}（メドーサ^{のろ}の呪^ひいやゴル^{ふせ}の火^{ちから}）を防^もぐ力を持っています。



② ハートフレイマー

ハートのマークのブロックがハートフレイマーです。
画面上のハートフレイマーを全部取ると宝箱が開きます。ハートフレイマーはエメラルドフレイマー同様
モンスターの魔力を防ぎます。ただし動かすことは
できません。

ハートフレイマーの中にはインフォニットパワー
が隠されているものがあり、これを取るとエग्ガー
ショットが2発使えるようになり、画面に表示され
ます。また、PWが表示されている面では、ハート
フレイマーが光り出します。光ったフレイマーを取
るとパワーが使えるようになります。

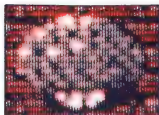


エッガーショット
はP15を見てね



パワーについては
P16を見てね





③ 木

ロロや動くモンスターは木を通過することはできません。

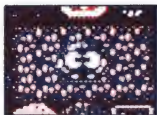
エッガーショットも通過しません。ただし呪いや、ゴルの炎は木を通過します。



④ 岩

ロロもモンスターも岩を通過することができません。エッ

ガーショット、呪いや、ゴルの炎も岩を通過することができません。



⑤ 花畑

ロロは花畑に入ることができますが、モンスターは入るこ

とができません。ただし、呪いや、ゴルの炎はようしゃなくおそってきます。



⑥ 砂漠

砂漠に入るとロロは歩く早さが半分のスピードになります。

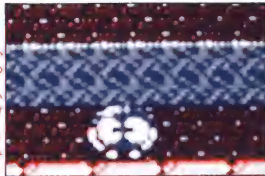
7

一方通行
いっぽうつうこう

ゲーム画面には所々に一方通行のマークが出てくることがあります。口口は矢印の逆方向からその上を通過することはできません。横方向からの侵入は可能です。

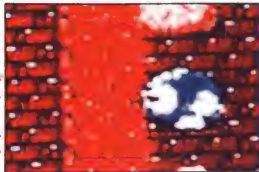
モンスターは一方通行のマークの上を自由に通過することができます。

8

川・池・海
かわ・いけ・うみ

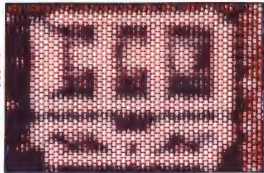
エグガーランドには水のある所が出てきます。水のある所は口口もモンスターもそのままでは渡ることができません。橋、玉子、などのアイテムを使えば渡ることができます。渡る方法をいろいろ試してください。

9

溶岩の川ようがんかわ

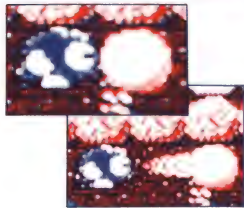
溶岩ようがんの川かわは真赤まっかな溶岩ようがんであふれています。ここでは流れもなく玉子たまごを浮かべることができません。橋はしのパワーで渡れますが、熱ねつのために素早くすばや渡らわたないと橋はしは燃えつきてしまいます。

10

宝箱たからばこ

ハートフレイマーを全部ぜんぶ取ると、宝箱たからが開き、宝石たからが出ます。宝石たからを取るとモンスターが消え、出入口でいりぐちが開きます。口口くくは宝箱たからの上を通過つうかできますが、モンスターは通過つうかできません。ただし、呪いやゴルの炎ほのおは通過つうかしてきます。

エッガーショットを使いこなそう

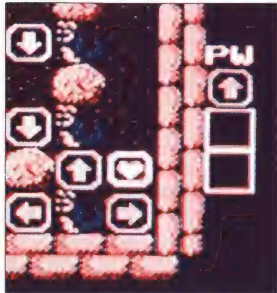


モンスターにエッガーショットを撃つとエッガー（玉子）になります。エッガーは押して動かすことができますが一定の時間でモンスターにもどります。エッガーにさらにエッガーショットを当てれば、エッガーは画面の外に飛んでしまい、しばらくはもどってきません。一定の時間が過ぎると最初にモンスターのいた位置に復活してモンスターにもどります。（P.23も見てネ//）

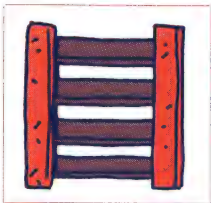
エッガーを押して水に浮かべることができます。口口は浮かべたエッガーに乗ることができ、川などを渡ることができます。エッガーショットにはこの他にも使い道がありますので、いろいろ試してください。



ひょうじ パワーが表示されたら？



がめんみぎした 画面右下のパワー表示部分にパワーの
マークが出ていたら、マークの示すパワ
ーを使うことができます。ただし、パワ
ーが使えるようになるのは、いくつかハ
ートフレイマーを取った後に、光った
ハートフレイマーを取ってからです。何
個のハートフレイマーを取ると光り出す
かは、各ラウンドによって異なります。



はし
橋のマークがあらわ
みす ら、水や溶岸の上に橋
ようがん うえ はし
をかけることができます。
みす 水に向かってAボ
む タンを押すと、橋がか
お はし
かります。



いっぽうつうこう
一方通行のマークが
あらわ 現れたら、矢印の向き
や じるし む
をか 変えることができます。
や じるし む
矢印に向かってA
お ボタンを押すと、向き
む が変わります。



ハンマーのマークが
あらわ 現れたら、邪魔な岩を
じゃ ま いわ
たたきこわ 壊すことができ
います。岩に向かってA
いわ む
ボタンを押すと、岩が
お いわ
こわ 壊れます。

だいしやうかい キャラクター大紹介

このゲームに登場するキャラクターを紹介しましょう。エッガー大王が率いる魔獣軍団のモンスターたちは、それぞれ特徴のある動きをし、いろいろな攻撃をします。環境と同じように、キャラクターの特徴をよく理解しておくことが、ゲームクリアへの第一歩です。

□□



エッガー大王の挑戦を受けたこのゲームの主人公。□□には、力もスピードもない。しかし、智恵と勇気がある。そして何度でもチャレンジするねばり強さがある。

ララ



このゲームのヒロインで、^{さいあい}ロロの最愛^{ひと}の人。エッガー大王の^{だいおう}卑劣な手段^{ひれつ}により、^{しゅだん}またしてもエッガーランドに閉じ込められてしまう。ロロが^{すく}救い出して^たくれるのを待っている。

エッガー大王^{だいおう}



かつて、^せ世界征服^{かいせいふく}の夢^{ゆめ}をロロに阻止^{そし}された^{あん}暗黒^{こく}の大魔王^{だいまおう}。その後、^{なん}何度も^{ちようせん}ロロに挑戦^{つう}を続け、^{やぶ}そのたびに破れて^{まじゅうぐんだん}いる。魔獣軍団^{ひき}を率い、^{こん}今度^どが^{よん}4度^め目の^{ちようせん}挑戦^{せん}になる。

スネーキー

いつもキョロキョロと左右を見まわしている可愛らしいモンスター。何の危害も加えようとしない、エッガーショットで玉子になるだけ。



ゴル

いつもは眠っているがハートフレイマーを全て取ると突然目を覚ます。自分の前を横切る者に対して炎を吐きかけてくる。



リーパー

ひょうきんモンスター。ピョンピョンはね回っているが、体当たりすると眠ってしまう。眠るとエッガーショットが効かないから注意しよう。



ロッキー

普段は口口の半分はんぶんのスピードで動き回っている。口口が自分の真正面または真うしろにくると突然、ダッシュして口口を追いつめる。



アルマ

いつもエッガーラ
ンドを動きまわっている。口口が横にくる。
と身体を丸くして転がってくる。何かにぶつかるまでは止まらない。



スカル

普段は眠っているがハートフレイマーを全て取ると突然目が覚まし、目を光らせながら口口を追いかけてくる。



メドーサ

自分の前後左右にいる者に対して、恐ろしい呪いの視線を放つ。この視線を受けると身動きできなくなり死んでしまう。



ドンメドーサ

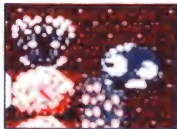
モンスターたちのボス。メドーサと同じく呪いの視線を放つ。そのうえ一定の範囲を動き回る手強いモンスター。



ゲームクリアーのために

ゲームに行き詰まったときの
ために、いくつかワザを紹介し
ましょう。基本的なワザから、
ちょっと高度なワザまで、ゲー
ムクリアーに必要な情報です。
どうしても自分の力でクリアー
したい人は、ここから先は読ま
ないで、いますぐゲームを始め
ましょう。

● 半ブロックずらし ●



▲メドーサの右に半ブ
ロック侵入しても目を
開くだけです



▲一つのエメラルドフ
レーマーで二人のメド
ーサを防げます

●エッガーショット基本編●

①移動する
い どう

モンスターを玉
子にして移動する。
通路を開けたり、
メドーサの前に置
いて、攻撃を防い
だりする。

②飛ばす
て

玉子にしたモン
スターを吹き飛ば
し、通路を開けた
り、モンスターが
復活する前に宝石
を取る。

③渡る
わた

玉子にしたモン
スターを水路に落
とし、玉子が沈ん
でしまう前にその
上を通り、向こう
岸に渡る。

④流れに乗る
なか の

流れのある水に
玉子を浮かべ、そ
の上に乗る。流れ
のある場所をうま
く見つけるのがコ
ツ。

●エッガーショット・ハイク編●

①節約する

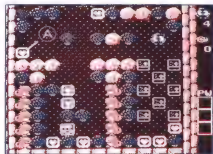
どうしてもエッガーショットの数が足りないときには、このワザが必要になる。



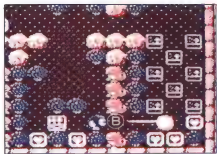
メドーサの前に玉子を置いて、ハートフレーマーを取ったらすぐに飛ばす

②ホールを使う

口ロが入って行けない所にハートフレーマーがあれば、ホールが隠されているかどうか確かめよう。



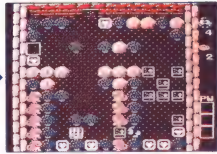
①のハートを取りに行けない



⑥のモンスターをたまごにして吹き飛ばす



⑥のいた位置にエメラルドフレマーを置く

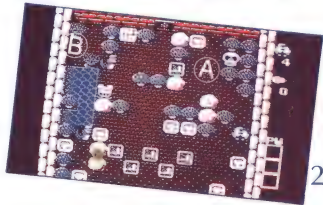


メドーサの前にモンスターが復活してくる

れんぞく

連続ホール

ホールは、1つのラウンドに1回だけとは限りません。右のラウンドでは、モンスターは1回目④へ行き、2回目に⑥へ行きます。



パスワードメモ

ROOM AREA	ROOM1	ROOM2	ROOM3	ROOM3	ROOM5
FLOOR1					
FLOOR2					
FLOOR3					
FLOOR4					
FLOOR5					

ROOM AREA	ROOM1	ROOM2	ROOM3	ROOM4	ROOM5
FLOOR6					
FLOOR7					
FLOOR8					
FLOOR9					
?					

このたびはHAL^{けんきゅうしょ}研究所の「アドベンチャーズ オブ ロロ」をお買い上^かげいただき誠^{まこと}にありがとうございます。なお、ゲーム内容等の電話^{でんわ}でのお問^とい合わせには、お答え^{こた}できませんので、返信用封筒^{へんしんようふうとう}を同封^{どうふう}のうえ封書^{ふうしょ}でお問^とい合わせください。



とにかくいろいろ やってみよう

どの面^{めん}も必ず^{かなら}クリアでき
ますので、とにかく試^し行^{こう}錯^{さく}誤^ご
をくり返^{かえ}すことです。意外^{いがい}な
所^{ところ}に解決^{かいけつ}の糸口^{いとぐち}を見つ^みけるの
もこのゲームの楽^{たの}しさです。

ADVENTURES OF LOLO



株式会社HAL研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS 85E 1L8F

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。